

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office

出 願 年 月 日
Date of Application:

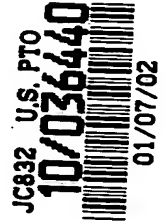
2001年 1月12日

出 願 番 号
Application Number:

特願2001-004637

出 願 人
Applicant(s):

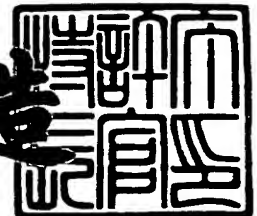
コナミ株式会社



2001年 7月 2日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2001-3061940

【書類名】 特許願

【整理番号】 P925

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 A63F 9/14

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都港区虎ノ門四丁目3番1号 コナミ株式会社内

 【氏名】 林 良治

【特許出願人】

 【識別番号】 000105637

 【氏名又は名称】 コナミ株式会社

【代理人】

 【識別番号】 100086298

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 船橋 國則

 【電話番号】 046-228-9850

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 007364

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

 【物件名】 明細書 1

 【物件名】 図面 1

 【物件名】 要約書 1

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 競争ゲーム装置

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 盤面上に設けられた競争コースと、当該競争コース上を走行する複数の模型走行体と、当該模型走行体の着順を予想し勝敗を競う遊技者が操作するサテライトと、を具備する競争ゲーム装置において、

前記サテライトを操作する遊技者が使用するための擬似望遠鏡を備えとともに、

前記擬似望遠鏡は、前記競争コース上における様子に相当する C G 画像を表示するディスプレイを内蔵している

ことを特徴とする競争ゲーム装置。

【請求項 2】 前記擬似望遠鏡は、複数のサテライトが前記競争コースに対して多重に配列されている場合に、2 列目以降の各サテライトに対応して設置されている

ことを特徴とする請求項 1 記載の競争ゲーム装置。

【請求項 3】 前記擬似望遠鏡が向いている前記競争コース上の位置を検出する位置検出手段と、

前記位置検出手段が検出した位置における様子の C G 画像を生成して前記ディスプレイに表示させる画像生成手段とが、

前記擬似望遠鏡毎に個別に設けられている

ことを特徴とする請求項 1 または 2 記載の競争ゲーム装置。

【請求項 4】 前記画像生成手段は、前記競争コース上での各模型走行体の走行状況と同期して C G 画像の生成を行う

ことを特徴とする請求項 3 記載の競争ゲーム装置。

【請求項 5】 前記模型走行体は、競走馬を模したものである

ことを特徴とする請求項 1, 2, 3 または 4 記載の競争ゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0 0 0 1】

【発明の属する技術分野】

本発明は、例えばゲームセンターに設置される競馬ゲーム装置のように、競争コース上を走行する模型走行体の着順を予想し勝敗を競う競争ゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来、競争ゲーム装置の一つとして、競馬ゲーム装置が広く知られている。競馬ゲーム装置では、略長円形状の競争コースが盤面上に設けられており、その競争コース上を複数の競走馬を模した模型走行体がコンピュータ制御により走行するようになっている。また、競争コースの周囲には、遊技者が利用するためのサテライトが複数配設されている。そして、各サテライトには、各種情報を表示するモニタ、情報入力を行うための操作パネル、メダル投入口、メダル払出口等が設けられており、遊技者がメダル投入口からメダルをその投入し、各模型走行体（競走馬）の着順を予想し、操作パネルを操作して予想される入賞馬に単式あるいは複式で投票することで、その勝敗を競うようになっている。

【0003】

ところで、競争ゲーム装置の中には、同時に多くの遊技者が楽しめるように、複数のサテライトが、競争コースの周囲だけではなく、その競争コースに対して多重に配列されているものもある。例えば、特開平7-108088号公報や特開2000-157715号公報等には、雛壇状に形成されたフロアの各壇を利用してサテライトを多重配列することにより、競争コースから離れた列のサテライトを利用する遊技者であっても、その競争コース上の様子を視認し得るようにすることが開示されている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、競争ゲーム装置において、より多くの遊技者が同時に楽しめるようにするためには、設置フロアの制約等にも依るが、多重配列されるサテライトの列数が増加せざるを得ず、最後列のサテライトと競争コースとの間の距離が遠くなってしまうことになる。そのため、雛壇状に形成されたフロアに各サテライトを配置しても、最後列のサテライトにおける遊技者は、競争コース上の様子

を容易に把握することができず、結果として競争ゲームに対する興味を失ってしまうおそれがある。

【0005】

一方、現実の競馬場をはじめとした各種スポーツ観戦の場では、観戦者と競走馬（競技者）との距離が離れていることもある。ただし、このような場合に、観戦者は、例えば双眼鏡を用いることで、その競技を間近に感じつつ、観戦に興じることが少なくない。したがって、競争ゲーム装置においても、例えば双眼鏡のような距離を克服する手段があれば、多重配列された後方のサテライトからでも遊技者が競争コース上の様子を的確に把握できるようになり、却って現実のスポーツ観戦の場のような臨場感を感じることも考えられる。

【0006】

そこで、本発明は、サテライトの配置に拘わらず、遊技者の競争ゲームに対する興味を高めることができ、しかも遊技者が現実のスポーツ観戦の場のような臨場感を感じることでできる競争ゲーム装置を提供することを目的とする。

【0007】

【課題を解決するための手段】

本発明は上記目的を達成するために案出された競争ゲーム装置で有る。すなわち、盤面上に設けられた競争コースと、当該競争コース上を走行する複数の模型走行体と、当該模型走行体の着順を予想し勝敗を競う遊技者が操作するサテライトと、を具備する競争ゲーム装置において、前記サテライトを操作する遊技者が使用するための擬似望遠鏡を備えるとともに、前記擬似望遠鏡は、前記競争コース上における様子に相当するCG画像を表示するディスプレイを内蔵していることを特徴とするものである。

【0008】

上記構成の競争ゲーム装置によれば、サテライトを操作する遊技者が擬似望遠鏡を覗くと、その擬似望遠鏡に内蔵されたディスプレイが競争コース上における様子に相当するCG画像を表示するので、遊技者はそのCG画像を通じて競争コース上の様子を的確に把握できるようになる。しかも、遊技者は、あたかも望遠鏡を用いて現実の競争を観戦しているような臨場感を味わえるようになる。

【0009】

【発明の実施の形態】

以下、図面に基づき本発明に係る競争ゲーム装置について説明する。ここでは、本発明を、競馬ゲーム装置に適用した場合を例に挙げて説明する。

【0010】

図1は本発明が適用される競馬ゲーム装置の概略構成の一例を示す斜視図であり、図2はその競馬ゲーム装置におけるサテライトの配置例を示す説明図であり、図3はそのサテライトの概略構成の一例を示す斜視図であり、図4はあるサテライトからの視認状態を一例を示す説明図である。

【0011】

図1に示すように、本実施形態で説明する競馬ゲーム装置は、大別すると、ゲーム装置本体10と、サテライト20と、から構成されている。

【0012】

ゲーム装置本体10には、盤面上に競馬場を模した競争コース11が設けられており、その競争コース11上を複数の競走馬を模した模型走行体12がコンピュータ制御により走行するようになっている。なお、模型走行体12が走行するための機構等の詳細については周知であるため、ここではその説明を省略する。

【0013】

また、ゲーム装置本体10には、図2に示すように、例えば各馬の出走表や競争中の様子を表すCG（コンピュータグラフィック）画像等といった、各種情報を表示するための大型ディスプレイ13が設けられていてもよい。

【0014】

一方、サテライト20は、競争コース11上を走行する模型走行体12の着順を予想し勝敗を競う遊技者が操作するためのものである。そのために、サテライト20には、図3に示すように、大型ディスプレイ13と同様に各種情報を表示するモニタ21と、そのモニタ21上に重ねて設けられた、情報入力を行うためのタッチパネル22と、遊技者が所定のメダルを投入するためのメダル投入口23と、その遊技者に対して必要に応じてメダルを払い戻すためのメダル払出口24とが設けられている。そして、遊技者がメダル投入口23へメダルを投入し、

各模型走行体（競走馬）12の着順を予想し、タッチパネル22を操作して予想される入賞馬に単式あるいは複式で投票することで、その勝敗を競うようになっている。

【0015】

このようなサテライト20は、図2に示すように、複数のものがゲーム装置本体10、すなわち競争コース11の周囲を囲むように配設されている（図中A参照）。さらには、例えば雛壇状に形成されたフロアの各壇を利用して、その競争コース11に対して多重にも配列されている（図中B、C、D…参照）。これにより、一つの競争コース11上における模型走行体12の競争を、より多くの遊技者が同時に楽しめるようになる。

【0016】

ところで、複数のサテライト20を多重配列した場合、2列目以降のサテライト20における遊技者は、図4に示すように、競争コース11との距離が遠かったり、あるいは競争コース11との間に他の遊技者40が存在することによって、その競争コース11上の様子を容易に把握することができない。

【0017】

このことから、本実施形態における競馬ゲーム装置では、図1または図3に示すように、2列目以降の各サテライト20に、そのサテライト20を操作する遊技者が使用するための擬似望遠鏡30が、それぞれ個別に設けられている。擬似望遠鏡30としては、双眼鏡タイプのもの、筒型望遠鏡状のもの、眼鏡タイプのもの等が考えられる。また、擬似望遠鏡30は、図1に示すように、サテライト20の盤面上に設けられた支持部31を介して可動可能な状態で支持されたものであっても、あるいは図3に示すように、単にサテライト20とケーブル32を介して接続しているのに過ぎないものであってもよい。

【0018】

ここで、このような擬似望遠鏡30について、双眼鏡タイプのものを例に挙げて、さらに詳しく説明する。図5は、本発明が適用される競馬ゲーム装置における擬似望遠鏡の概略構成の一例を示す断面図である。図例のように、擬似望遠鏡30は、カラー液晶パネル等からなるディスプレイ33を内蔵している。したが

って、遊技者がその擬似望遠鏡 3 0 の接眼部 3 4 を覗くと、その遊技者には、適宜設けられたレンズ 3 5 およびミラー 3 6 を介して、ディスプレイ 3 3 上に表示された画像が見えることになる。

【 0 0 1 9 】

また、擬似望遠鏡 3 0 には、その擬似望遠鏡 3 0 が向いている競争コース 1 1 上の位置を検出するためのセンサ（ただし不図示）が設けられている。センサとしては、詳細を後述するように、例えば CCD（Charge Coupled Device）カメラやアナログのボリュームコントローラ（可変抵抗器）を用いて構成したものが挙げられる。

【 0 0 2 0 】

次に、以上のような競馬ゲーム装置における機能構成について説明する。ただし、ここでは、擬似望遠鏡 3 0 に関する機能構成についてのみ説明し、他の機能については従来のもと同様であるためその説明を省略する。

【 0 0 2 1 】

図 6 は、本発明が適用される競馬ゲーム装置の機能構成の一例を示すブロック図である。図例のように、競馬ゲーム装置のうち、ゲーム装置本体 1 0 は、競争管理部 1 4、走行体制御部 1 5 および画像生成部 1 6 としての機能を備えている。これらの各部 1 4、1 5、1 6 は、例えば所定プログラムを実行する CPU（Central Processing Unit）によって実現したり、あるいは周知の CG 作成基板を用いて実現すればよい。

【 0 0 2 2 】

競争管理部 1 4 は、各模型走行体 1 2 による競争（例えば着順）を管理するためのものである。走行体制御部 1 5 は、競争管理部 1 4 からの指示に従いつつ、競争コース 1 1 上での各模型走行体 1 2 の走行を制御するものである。画像生成部 1 6 は、競争管理部 1 4 からの指示に従いつつ、各模型走行体 1 2 による競争に関する画像を生成し、その画像を大型ディスプレイ 1 3 に表示させるものである。これにより、大型ディスプレイ 1 3 には、例えば情報を競走馬の紹介、番号、枠組み、賭け率、競争結果等についての情報や、競争状況を表す CG 画像が、表示されることになる。ただし、これらの各部 1 4、1 5、1 6 は、いずれも従

来と略同様のものを用いればよいと、その機能の詳細については説明を省略する。

【 0 0 2 3 】

一方、サテライト 2 0 のうち、特に擬似望遠鏡 3 0 が設けられた 2 列目以降の各サテライト 2 0 は、位置検出部 2 5 および画像生成部 2 6 としての機能を備えている。これらの各部 2 5, 2 6 も、例えば所定プログラムを実行する CPU によって実現したり、あるいは周知の CG 作成基板を用いて実現することが考えられる。

【 0 0 2 4 】

位置検出部 2 5 は、擬似望遠鏡 3 0 に設けられたセンサを利用して、その擬似望遠鏡 3 0 が向いている競争コース 1 1 上の位置を検出するものである。ここで、この位置検出部 2 5 による擬似望遠鏡 3 0 の向きの位置検出方式について、具体例を挙げて説明する。

【 0 0 2 5 】

1 つの具体例としては、光学的な位置検出方式（以下「光学的方式」という）が挙げられる。光学的方式では、先ず、例えば図 1 に示すように、ゲーム装置本体 1 0 の競争コース 1 1 が設けられた盤面上の四隅に、LED (Light Emitting Diode) 等の発光体からなるマーカ 2 6 a を設けておく。そして、擬似望遠鏡 3 0 にセンサとして設けられた CCD カメラがマーカ 2 6 a を撮像した結果に対して、位置検出部 2 5 は、画像認識処理および所定の演算処理を行って、その撮像結果についての盤面上での座標位置を求める。これにより、位置検出部 2 5 では、擬似望遠鏡 3 0 が向いている競争コース 1 1 上の座標位置が分かるようになる。

【 0 0 2 6 】

なお、光学的方式としては、例えば盤面上の少なくとも 2 点より赤外線光を放射させ、2 つの赤外線光による干渉で生じる光の強弱を受光することにより、その赤外線光の放射位置からの距離と方向により位置検出を行うことも考えられる。さらには、CCD カメラでの撮像結果に対して周知のフレーム予測技術を適用し、擬似望遠鏡 3 0 が基準位置から動いた量を解析することにより位置検出を行

うことも考えられる。

【 0 0 2 7 】

また、他の具体例としては、機械的な位置検出方式（以下「機械的方式」という）が挙げられる。機械的方式では、例えば図 1 に示すように、擬似望遠鏡 3 0 がサテライト 2 0 の盤面上に設けられた支持部 3 1 を介して可動可能な状態で支持されている場合において、その支持部 3 1 の可動部分に、擬似望遠鏡 3 0 と連動するアナログのボリュームコントローラを、その擬似望遠鏡 3 0 のセンサとして予め設けておく。そして、位置検出部 2 5 は、そのボリュームコントローラの抵抗値に基づいて、擬似望遠鏡 3 0 の仰角、俯角、視角等を認識し、その認識結果から擬似望遠鏡 3 0 が向いている向きを求める。これにより、位置検出部 2 5 では、擬似望遠鏡 3 0 が向いている競争コース 1 1 上の位置が分かるようになる。

【 0 0 2 8 】

また、さらに他の具体例としては、例えば擬似望遠鏡 3 0 に圧電素子を用いたセンサを設け、所定の基準位置からの移動方向および速度を認識して位置検出を行う加速度センサ方式や、検出対象物に超音波を反射させ、その反射波から位置検出を行う超音波方式等が挙げられる。

【 0 0 2 9 】

これらの各具体例に代表される位置検出方式を用いることで、各サテライト 2 0 毎に設けられた位置検出部 2 5 は、そのサテライト 2 0 に付随する擬似望遠鏡 3 0 が向いている競争コース 1 1 上の位置を、それぞれ個別に検出するようになっている。なお、ここで説明した位置検出方式は、具体例を示したものに過ぎず、これに限定されないことは勿論である。

【 0 0 3 0 】

また図 6 において、画像生成部 2 6 は、位置検出部 2 5 と同様に各サテライト 2 0 に個別に設けられたものであり、位置検出部 2 5 による位置検出の結果に応じた CG 画像、すなわち擬似望遠鏡 3 0 が向いている競争コース 1 1 上における様子に相当する CG 画像を生成し、その CG 画像を擬似望遠鏡 3 0 が内蔵するディスプレイ 3 3 に表示させるものである。ただし、画像生成部 2 6 では、CG 画

像の生成にあたって、ゲーム装置本体10の競争管理部14から通知される競争の管理情報を基にするようになっている。したがって、画像生成部26が生成するCG画像は、擬似望遠鏡30が向いている位置におけるものであるが、その画像生成部26とゲーム装置本体10の走行体制御部15との双方がいずれも競争管理部14からの通知情報を基にするので、競争コース11上での各模型走行体12の走行状況と同期したものとなる。また、画像生成部26では、例えば擬似望遠鏡30に遊技者が操作するためのスクロールスイッチ等が設けられていれば、そのスクロールスイッチ等の操作内容をも考慮して、CG画像の生成を行うようになっている。

【0031】

つまり、画像生成部26では、競争管理部14からの通知情報（CG画像のソースとなるデータ）と、位置検出部25による位置検出結果と、必要に応じて擬似望遠鏡30での操作内容とに基づいて、競争コース11上における様子に相当するCG画像の生成を行う。なお、CG画像の生成については、周知のCG画像生成技術（レンダリングやモデリング等）を利用すればよいので、ここではその詳細な説明を省略する。

【0032】

次に、以上のように構成された競馬ゲーム装置における処理動作例について説明する。ただし、ここでは、擬似望遠鏡30に関する処理動作についてのみ説明し、他の処理動作（模型走行体12の競争手順、遊技者による着順予想の投票手順等）については従来のもと同様であるためその説明を省略する。

【0033】

図7は、擬似望遠鏡から見える画像の一具体例を示す概念図である。競馬ゲーム装置における処理動作は、大別すると、競争中の動作と、それ以外のインターバル期間中の動作とに分けられる。

【0034】

競争中は、図7（a）に示すように、ゲーム装置本体10の競争コース11上を各模型走行体12が走行する。このとき、擬似望遠鏡30が設けられた各サテライト20には、競争管理部14からCG画像のソースデータが送られてくる。

そして、各サテライト 2 0 の画像生成部 2 6 は、そのソースデータを基に C G 画像を生成し、その C G 画像を擬似望遠鏡 3 0 が内蔵するディスプレイ 3 3 に表示させる。

【 0 0 3 5 】

したがって、競争中に遊技者が擬似望遠鏡 3 0 の接眼部 3 4 を覗くと、その遊技者には、図 7 (b) に示すように、競争コース 1 1 上での各模型走行体 1 2 の走行状況と同期した、その競争コース 1 1 上における様子に相当する C G 画像が見えることになる。

【 0 0 3 6 】

さらに、その C G 画像は、競争管理部 1 4 からソースデータのみならず、位置検出部 2 5 による位置検出結果をも基に生成されるので、遊技者には見たい箇所における様子、すなわち擬似望遠鏡 3 0 を向けている位置の样子の C G 画像が見えることになる。そのため、例えば各模型走行体 (各競争馬) 1 2 の先頭付近の競争状況のみならず、後方集団における走行状況や、競争とは全く関係のない箇所の様子を見る、といったことが可能となる。

【 0 0 3 7 】

しかも、その C G 画像は、例えば擬似望遠鏡 3 0 にスクロールスイッチ等が設けられていれば、そのスクロールスイッチ等の操作内容も考慮しつつ生成されるので、例えばある特定の模型走行体 (競争馬) 1 2 にだけ着目して、その様子を拡大して見るといったことも可能になる。

【 0 0 3 8 】

その上、擬似望遠鏡 3 0 を覗いて見える画像は、C G 画像であるため、各模型走行体 1 2 では表現できない内容、例えば各馬の毛色、馬名、ゼッケン番号、ジョッキーの動き、競争コース 1 1 周囲の景色の移り変わり、観客スタンドにおける観客の様子といったディテールを、容易に表現できるようになる。したがって、非常に演出効果が高まるとともに、遊技者にとっては臨場感の溢れるものとなる。このとき、画像生成部 2 6 の生成する C G 画像が、3 D グラフィック技術を利用したもの (いわゆる 3 D 画像) であれば、更なる臨場感の向上に好適なものとなる。

【0039】

また、このようなCG画像は、各サテライト20毎に設けられた画像生成部26が生成する。つまり、各サテライト20の擬似望遠鏡30内のディスプレイ33は、大型ディスプレイ13に表示される画像とは別に、それぞれが独自のCG画像を表示することになるので、各サテライト20の設置位置によっては表示するCG画像が全く異なることが考えられる。したがって、遊技者にとっては、例えばスタート位置付近で観戦するか、あるいは最終コーナー付近で観戦するかといった、現実の場所取りに近い感覚をも味わえるようになる。また、後方のサテライト20では、例えば馬主席から見るような感覚を味わうといったことも可能になる。

【0040】

一方、競争中以外のインターバル期間中は、ゲーム装置本体10の競争コース11上を各模型走行体12が走行しておらず、また各サテライト20では遊技者がメダル投入口23へメダル投入、各模型走行体（競走馬）12の着順予想、タッチパネル22を用いた予想される入賞馬への投票等を行うことから、遊技者が擬似望遠鏡30を使用する必要性は低いと考えられる。ところが、そのインターバル期間中であっても、競争コース11上における様子（例えば表彰式等の催し物の様子）のCG画像を表示し得るように、競争管理部14でのプログラミングを行っておけば、遊技者の興味をより一層高めることも考えられる。

【0041】

なお、画像生成部26によるCG画像の生成およびそのCG画像のディスプレイ33での表示は、常時行うようにしてもよいが、例えば擬似望遠鏡30がサテライト20の盤上から持ち上げられたことを検出するリミットスイッチ等の検出手段を設けておき、遊技者がその擬似望遠鏡30を持ち上げて覗いたときのみ行うようにすれば、サテライト20での処理負荷の軽減が図れるようになる。

【0042】

以上のように、本実施形態で説明した競馬ゲーム装置では、サテライト20を操作する遊技者が擬似望遠鏡30を覗くと、その擬似望遠鏡30に内蔵されたディスプレイ33が競争コース11上における様子に相当するCG画像を表示する

ので、遊技者はそのCG画像を通じて競争コース11上の様子を的確に把握できるようになる。したがって、より多くの遊技者が同時に楽しめるように、例えば複数のサテライト20を多重配列し、最後列のサテライト20と競争コース11との距離が遠くなってしまった場合であっても、その最後列のサテライト20の遊技者が従来のようにゲームに対する興味を失ってしまうといったことがなくなる。しかも、遊技者は、あたかも望遠鏡を用いて現実の競争を観戦しているような臨場感を感じるようになる。

【0043】

特に、本実施形態で説明した競馬ゲーム装置では、多重配列の2列目以降の各サテライト20に対応して擬望遠鏡30を設置している。したがって、競争コース11からの距離が遠いという2列目以降の各サテライト20における難点を効果的に解消し得るとともに、その2列目以降の各サテライト20に対してCG画像による演出効果の向上といった新たな付加価値をも与え得るようになる。ただし、2列目以降の各サテライト20に限らず、全てのサテライト20に擬望遠鏡30を設置してもよいことは勿論である。また、これは、サテライト20が多重に配列されていない場合、すなわち競争コース11周囲のみにサテライト20が配されている場合についても全く同様である。

【0044】

また、本実施形態で説明した競馬ゲーム装置では、擬望遠鏡30が表示するCG画像の生成にあたって、その擬望遠鏡30が向いている競争コース11上の位置における様子を、位置検出部25および画像生成部26が各サテライト20毎の独自のCG画像として生成するようになっている。したがって、遊技者にとっては、利用するサテライト20の設置位置に応じて、また擬望遠鏡30で見ている位置に応じて、それぞれ異なるCG画像が見られるので、臨場感に溢れるものとなり、ゲームに対する興味を高める上で非常に好適なものとなる。

【0045】

しかも、擬望遠鏡30が表示するCG画像は、競争管理部14からソースデータを基に、競争コース11上での各模型走行体12の走行状況と同期して生成されるので、各サテライト20毎に独自に生成されるものであっても、それぞれ

が同一の競争についてのものとなる。つまり、1つの競争を様々な視点から見たCG画像によって表現することが可能となるので、より一層遊技者の興味を高める上で好適なものとなる。さらには、競争管理部14からのソースデータの配信、すなわちソースデータの一元化によって、そのデータを管理する上での処理負荷軽減も図れるようになる。ただし、各サテライト20で用いるソースデータが全て同一のものであれば、各サテライト20毎に独自にソースデータを管理してもよいことは言うまでもない。

【0046】

なお、本実施形態では、本発明を競馬ゲーム装置に適用した場合、すなわち模型走行体12が競走馬を模したものである場合を例に挙げて説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、盤面上に設けられた競争コースを複数の模型走行体が走行して競うものであれば、競艇、競輪、自動車レース、ドッグレース等を模したゲーム装置であっても、全く同様に適用することが可能である。

【0047】

【発明の効果】

以上に説明したように、本発明に係る競争ゲーム装置では、遊技者が擬似望遠鏡を覗くと、その擬似望遠鏡に内蔵されたディスプレイが競争コース上における様子に相当するCG画像を表示するので、遊技者がそのCG画像を通じて競争コース上の様子を的確に把握できるようになる。したがって、サテライトの配置に拘わらず、遊技者の競争ゲームに対する興味を高めることができ、しかも遊技者があたかも望遠鏡を用いて現実の競争を観戦しているような臨場感を感じ得るようになる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明に係る競争ゲーム装置の概略構成の一例を示す斜視図である。

【図2】 本発明に係る競争ゲーム装置におけるサテライトの配置例を示す説明図である。

【図3】 本発明に係る競争ゲーム装置におけるサテライトの概略構成の一例を示す斜視図である。

【図 4】 遊技者によるサテライトからの視認状態を一例を示す説明図である。

【図 5】 本発明に係る競争ゲーム装置における擬似望遠鏡の概略構成の一例を示す断面図である。

【図 6】 本発明に係る競争ゲーム装置の機能構成の一例を示すブロック図である。

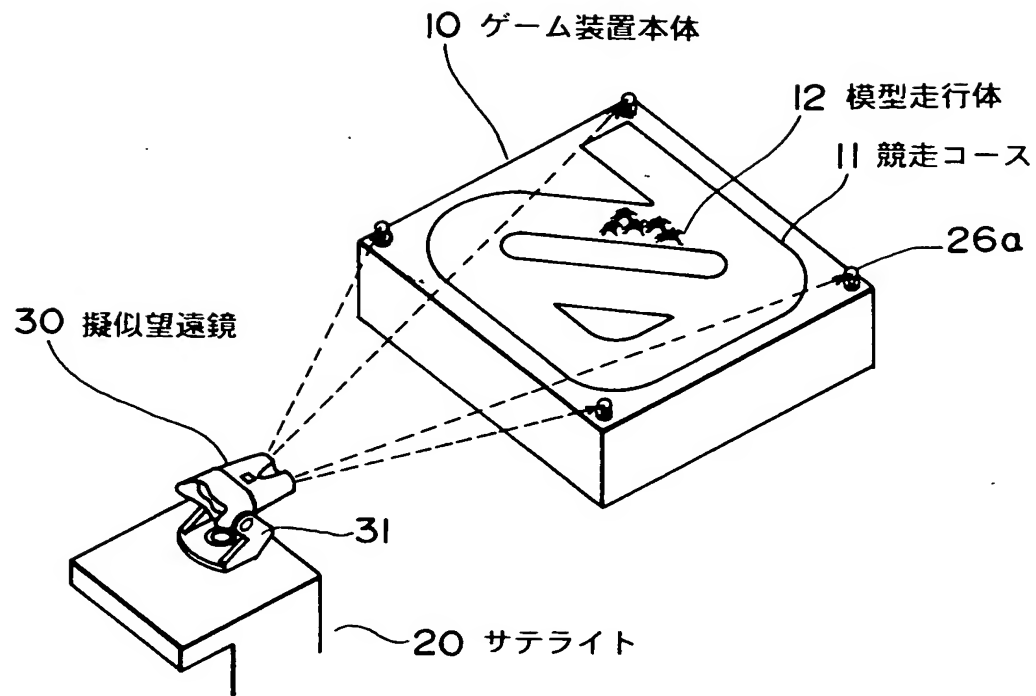
【図 7】 本発明に係る競争ゲーム装置における擬似望遠鏡から見える画像の一具体例を示す概念図である。

【符号の説明】

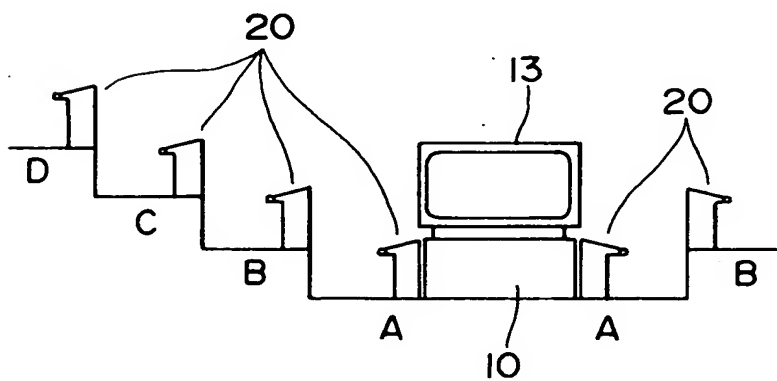
1 0 …ゲーム装置本体、 1 1 …競争コース、 1 2 …模型走行体、 1 4 …競争管理部、 1 5 …走行体制御部、 2 0 …サテライト、 2 5 …画像生成部、 2 6 …位置検出部、 3 0 …擬似望遠鏡、 3 3 …ディスプレイ

【書類名】 図面

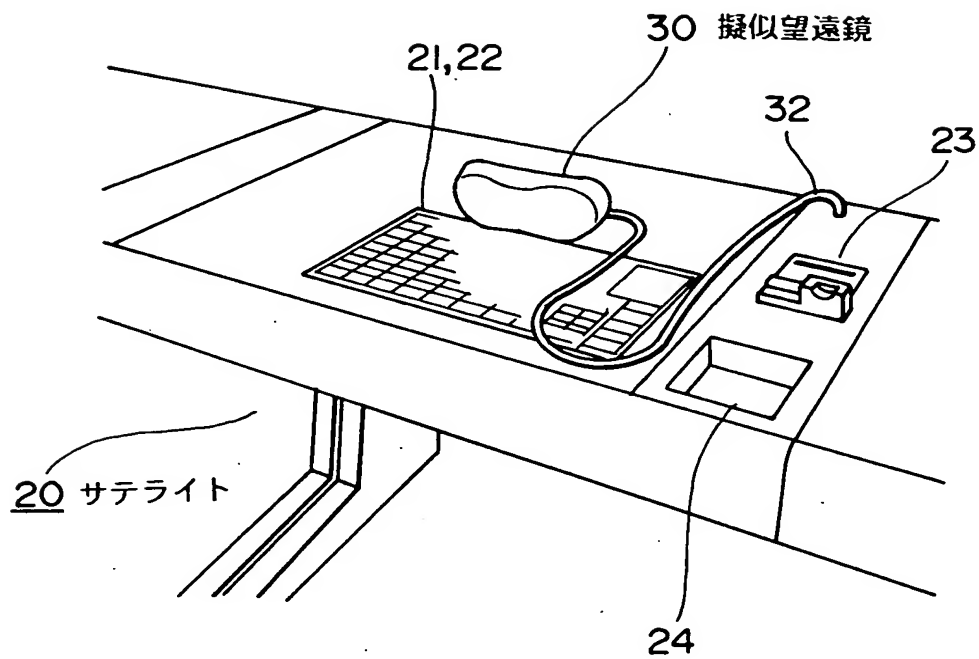
【図 1】



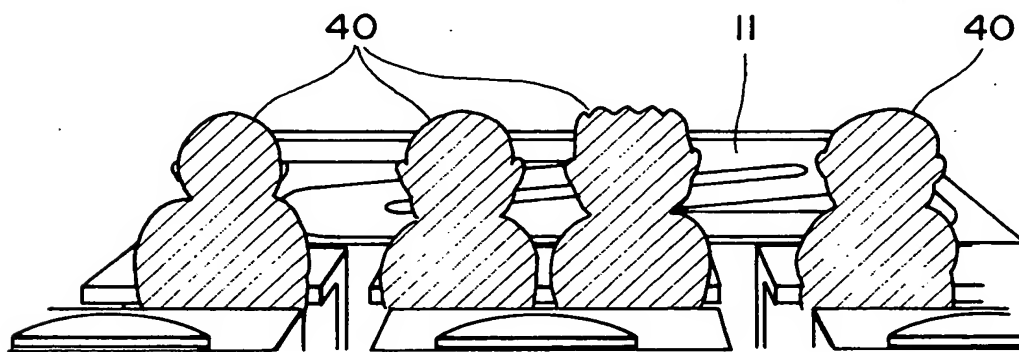
【図 2】



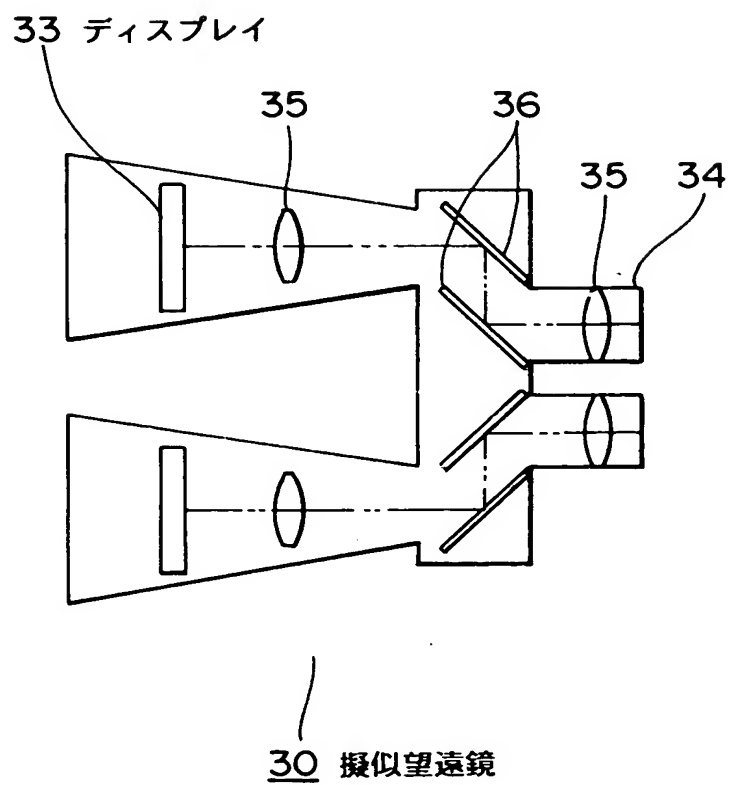
【図 3】



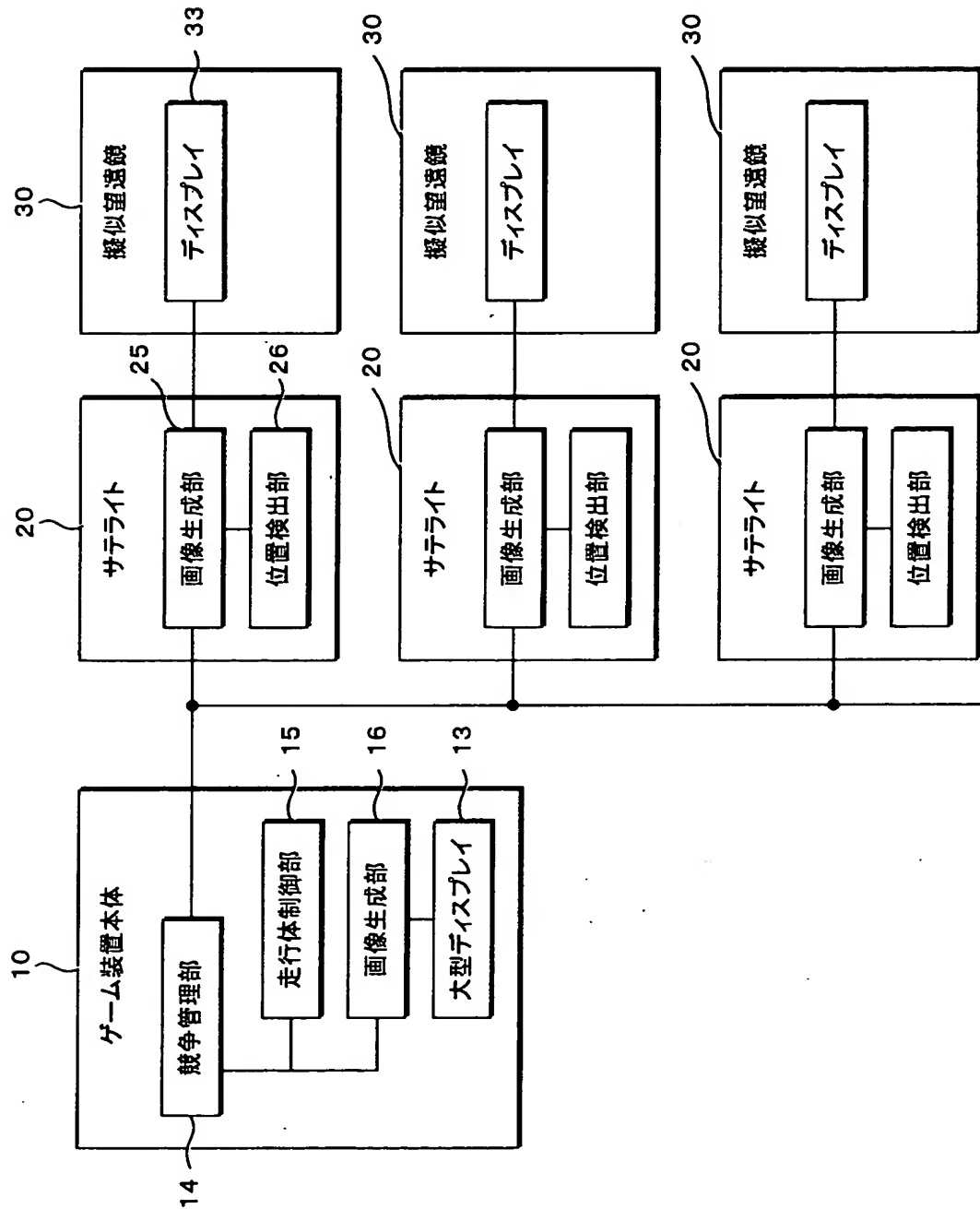
【図 4】



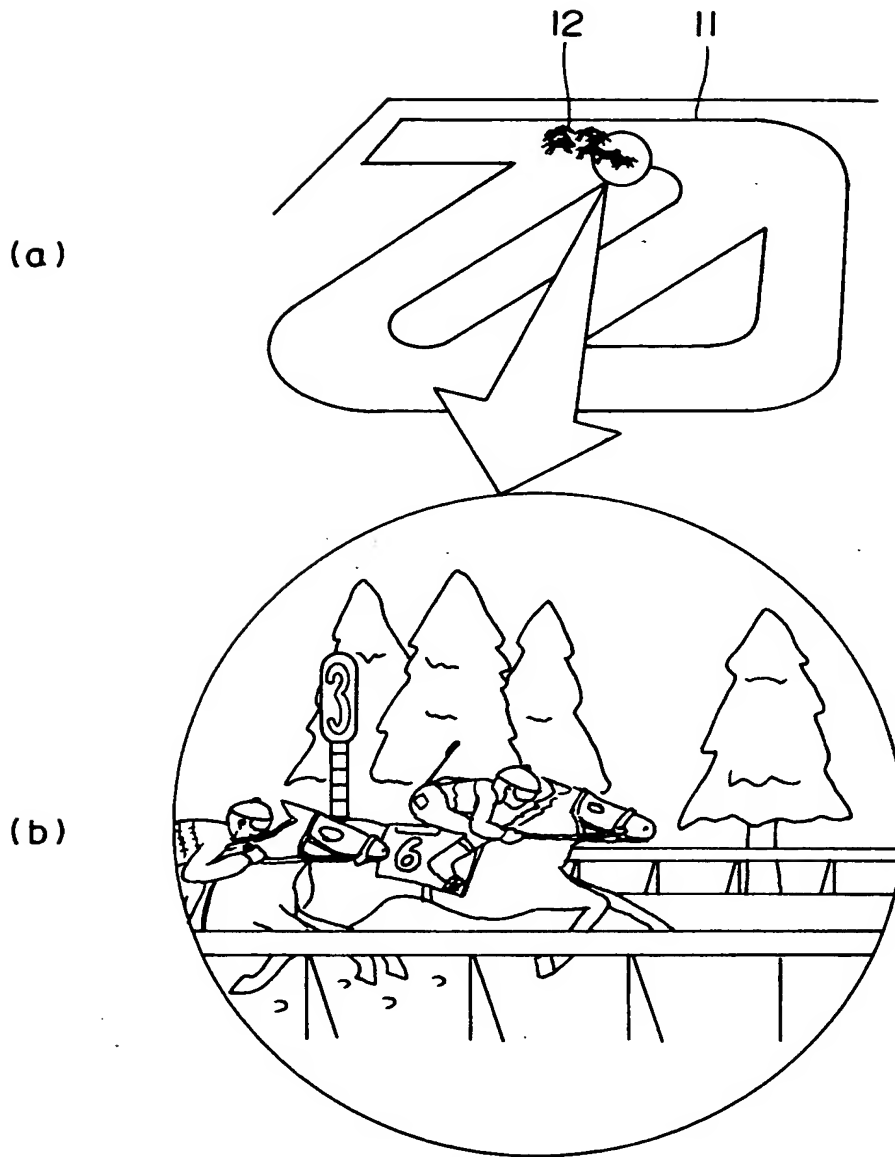
【図 5】



【図 6】



【図7】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 盤面上に設けられた競争コースと、その競争コース上を走行する複数の模型走行体と、これら模型走行体の着順を予想し勝敗を競う遊技者が操作するサテライトとを具備する競争ゲーム装置において、サテライトの配置に拘わらず遊技者のゲームに対する興味を高めることができ、しかも遊技者が現実のスポーツ観戦の場のような臨場感を感じ得るようにする。

【解決手段】 サテライト 2 0 を操作する遊技者が使用するための擬似望遠鏡 3 0 を設けるとともに、その擬似望遠鏡 3 0 には C G 画像を表示するディスプレイ 3 3 を内蔵しておき、そのディスプレイ 3 3 上の C G 画像を通じて遊技者に競争コース 1 1 上における様子を視認させる。

【選択図】 図 1

認定・付加情報

特許出願の番号	特願2001-004637
受付番号	50100033860
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0091
作成日	平成13年 1月17日

<認定情報・付加情報>

【提出日】	平成13年 1月12日
-------	-------------

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000105637]

1. 変更年月日 2000年 1月19日
[変更理由] 住所変更
住 所 東京都港区虎ノ門四丁目3番1号
氏 名 コナミ株式会社